

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-182599

(P2002-182599A)

(43) 公開日 平成14年6月26日 (2002.6.26)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
G 0 9 F 19/00		G 0 9 F 19/00	Z 2 C 0 0 1
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	Z
G 0 6 F 13/00	5 4 0	G 0 6 F 13/00	5 4 0 P
17/60	1 4 6	17/60	1 4 6 Z
	3 2 4		3 2 4

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 9 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2000-377324 (P2000-377324)

(22) 出願日 平成12年12月12日 (2000.12.12)

(71) 出願人 599080971

株式会社プロハウス

東京都目黒区中根1丁目2番3号

(72) 発明者 近藤 章

東京都目黒区中根一丁目2番地の3 株式会社プロハウス内

(72) 発明者 徳永 隆也

東京都目黒区中根一丁目2番地の3 株式会社プロハウス内

(74) 代理人 100093506

弁理士 小野寺 洋二 (外1名)

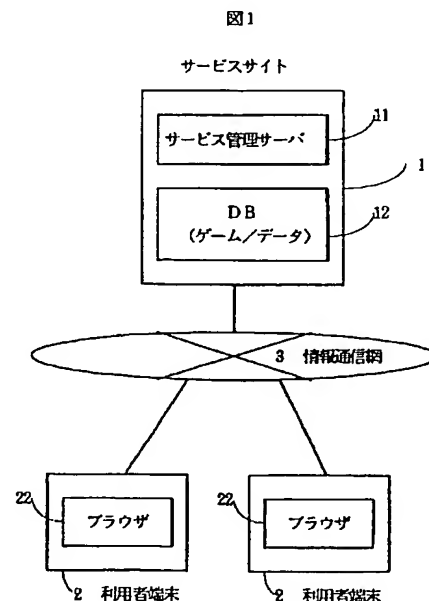
Fターム(参考) 2C001 AA00 AA17 BD00 BD07 CB08

(54) 【発明の名称】 ゲーム付帯広告サービスシステム

(57) 【要約】

【課題】 ゲームの実行中にその利用者に対して積極的に興味を抱かせるイベントを設定し、このイベントに関連して広告情報を提供して関連する商品の購入意欲をかきたてる。

【解決手段】 情報通信網3を介してゲームプログラムを提供するサービスサイトのサービス管理サーバ11にゲームプログラムファイル121、イベント情報ファイル122、イベント情報にリンクした商品情報を広告情報として格納した商品情報ファイル124とを少なくとも備えたデータベース12を備え、利用者端末2に備えたブラウザ22により情報通信網3を介してサービスサイトにアクセスし、データベース12から所望のゲームプログラムを選択しダウンロードして当該ゲームプログラムを実行する際に、当該ゲームプログラムの進行に合わせてサービスサイトから利用者端末2に所定のイベント情報を提供すると共に、当該イベントに関連した商品情報その擬似購入体験を提供するように構成した。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームプログラムを格納したゲームプログラムファイルと、イベント情報を格納したイベント情報ファイルと、前記イベント情報にリンクした商品情報を広告情報として格納した商品情報ファイルとを少なくとも備えたデータベースと、

前記データベースからのデータ読出しとデータの追記および更新を管理するデータベース制御手段と、情報通信網を介するデータの送受信を制御する通信制御手段とを少なくとも備えたサービス管理サーバで構成したサービスサイトと、

前記情報通信網を介して前記サービスサイトにアクセスするブラウザを備えて前記サービスサイトのデータベースから所望のゲームプログラムを選択しダウンロードして当該ゲームプログラムを実行する利用者端末とからなり、

前記利用者端末がダウンロードしたゲームプログラムの進行に合わせて前記サービスサイトから前記利用者端末に所定のイベント情報を提供すると共に、当該イベントに関連した商品情報を提供することを特徴とするゲーム付帯広告サービスシステム。

【請求項2】 前記データベースに、前記イベント情報ファイルに格納されたイベント情報とリンクする商品情報ファイルのリンク先情報を格納するリンク先情報ファイルを備えたことを特徴とする請求項1記載のゲーム付帯広告サービスシステム。

【請求項3】 前記データベースに、前記利用者端末の属性と当該利用者端末の利用者が選択したイベントに関連して収集した商品の嗜好情報を格納する個人情報データファイルを備えたことを特徴とする請求項1記載のゲーム付帯広告サービスシステム。

【請求項4】 前記サービスサイトに、前記ゲームプログラムの進行の所定段階で提供するためのイベント情報を設定するイベント情報設定手段を備えたことを特徴とする請求項1乃至3記載のゲーム付帯広告サービスシステム。

【請求項5】 前記利用者端末に、当該利用者端末にダウンロードされたゲームプログラムの進行に合わせてイベント情報の有無を判定するイベント情報判定手段を備えたことを特徴とする請求項1乃至4記載のゲーム付帯広告サービスシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、インターネット等の情報通信網を介して利用者端末にゲームプログラムを提供すると共にゲームの進行に合わせてイベントを設定し、当該イベントに関連して企業広告および商品・サービス情報を提供するゲーム付帯広告サービスシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】 インターネット等の情報通信網を介してゲームプログラムを利用者端末に提供する、所謂ゲームポータルサイトを構築したサービスは既知である。また、ゲームプログラムの提供に合わせて商品等の広告を提供する従来の広告付帯ゲームのサービスは、例えば、野球ゲームにおけるゲーム実行画面の背景に企業名や商品名を埋め込む形式、あるいはインターネットのホームページ上にバナー形式で広告を掲載するものがほとんどである。

【0003】 上記の従来形式での広告は、利用者端末の主画面に表示される情報とは直接的に関連せずに利用者端末に対して一方的に表示するものである。このような広告方法では端末の利用者が広告に埋め込んだリンク先URLをクリックしない限り商品等の詳細情報が開示されるものでなく、利用者（顧客）のニーズ、商品嗜好などのマーケット情報の吸い上げが容易でなく、また広告をほとんど一方的に流す極めて受身的なものである。

【0004】 なお、この種のゲーム付帯広告に関する従来の技術を開示したものには、例えば特開2000-20552号、特開2000-510352号等がある。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】 上記したように、従来のゲーム付帯広告では、画面上に表示された広告を端末の利用者が自分の意思で選択することで、その詳細が提供されるものが主流である。そのため、広告の効果は顧客の興味の有無に頼るものであり、顧客に対して企業名や商品内容に高頻度で積極的にアクセスさせるようなものではない。

【0006】 また、当該企業や商品についての顧客の商品購買性向や嗜好は、その広告の詳細内容のアクセスがなされることで把握できるものであって、せっかく広告を打っても、それに対する顧客の反応はあくまで受動的であり、広告の訴求効果の向上には自ずと限度がある。

【0007】 本発明の目的は、このような従来の広告方法における非効率な特性を改善し、ゲームを実行する中に顧客（ゲームプログラムの利用者）に対して積極的に興味を抱かせるイベントを設定し、このイベントに関連して広告情報を提供して当該広告へのアクセス頻度を高め、当該広告に対する嗜好情報を収集すると共に、関連する商品の購入意欲をかきたてることのできる広告情報を提供するゲーム付帯広告サービスシステムを提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】 上記目的を達成するため、本発明は、インターネット等の情報通信網を介してゲームプログラムを提供するサービスサイトを構成するサービス管理サーバに、ゲームプログラムを格納したゲームプログラムファイルと、イベント情報を格納したイベント情報ファイルと、イベント情報にリンクした商品情報を広告情報として格納した商品情報ファイルとを少

なくとも備えたデータベースと、データベースからのデータ読出しとデータの追記および更新を管理するデータベース制御手段と、情報通信網を介するデータの送受信を制御する通信制御手段とを少なくとも備え、利用者端末に備えたブラウザにより情報通信網を介してサービスサイトにアクセスし、サービスサイトのデータベースから所望のゲームプログラムを選択しダウンロードして当該ゲームプログラムを実行する際に、当該ゲームプログラムの進行に合わせてサービスサイトから利用者端末に所定のイベント情報を提供すると共に、当該イベントに関連した商品情報とその擬似購入体験を提供するように構成した。

【0009】上記のように構成したサービスサイトをネット上に公開することにより、イベントに関連する企業広告や商品情報への利用者（顧客）のアクセス頻度が高まり、また擬似的な商品購入を体験することで実際の商品購入行動をトリガーすることができる。

【0010】また、サービスセンタのデータベースに、イベント情報ファイルに格納されたイベント情報とリンクする商品情報ファイルのリンク先情報を格納するリンク先情報ファイルを備えた。

【0011】これにより、イベント情報とリンクする商品情報ファイルをイベントとは独立に企業情報や商品情報を漸次更新できることにより、季節、月日、期間等で最適かつ最新の企業情報や商品情報を提供できる。

【0012】さらに、データベースに、利用者端末の属性と当該利用者端末の利用者が選択したイベントに関連して収集した商品の嗜好情報を格納する個人情報データファイルを備えた。

【0013】この個人情報データファイルを備えることで、利用者毎の企業嗜好、商品嗜好に応じた広告を提供することが可能となり、タイムリーな広告及び利用者が必要とする広告活動の実現が可能となる。

【0014】さらにまた、サービスサイトに、ゲームプログラムの進行の所定段階で提供するためのイベント情報を設定するイベント情報設定手段を備えた。

【0015】サービスサイトにイベント情報設定手段を備えたことで、イベント情報に提供するゲームプログラムの段階を可変することが可能となり、ゲーム自体に変化を付けて面白さを向上できる。

【0016】そして、利用者端末に、当該利用者端末にダウンロードされたゲームプログラムの進行に合わせてイベント情報の有無を判定するイベント情報判定手段を備えた。

【0017】イベント情報判定手段は実行中のゲームプログラムにイベント情報が設定されていることを判定して当該利用者端末の画面にその旨を表示する。

【0018】ダウンロードしたゲームプログラム中に設定されたイベント情報は自動的に検出されてサービスサイトに通知され、サービスサイトのイベント検出手段の

検知によって該当するイベント情報が利用者端末にダウンロードされて当該利用者端末の画面に表示されるが、上記のイベント情報判定手段を利用者端末に設けることにより、利用者の意思でイベント情報のダウンロードを解除することが可能となり、ゲームを切れ目なく継続することができる。

【0019】なお、本発明は、上記の構成および後述する実施例の構成に限定されるものではなく、本発明の技術思想を逸脱することなく種々の変更が可能であることは言うまでもない。

【0020】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について、実施例の図面を参照して詳細に説明する。

【0021】図1は本発明のゲーム付帯広告サービスシステムの概念図である。ゲーム付帯広告サービスシステムを運用するサービスサイト1は本サービスを管理するサービス管理サーバ11と、このサービス管理サーバ11で統括管理されるデータベース(DB)12を有しインターネット等の情報通信網3上に公開される。データベース(DB)12は、後述するゲームプログラムやイベント情報および商品情報、その他の本システムを運用する上で必要とされる各種のデータを格納する。

【0022】本サービスを利用する利用者は、ブラウザを備えた利用者端末2から情報通信網を介してサービスサイト1に接続し、サービスサイト1のデータベース11に格納されているゲームプログラムをダウンロードしてゲームを実行する。

【0023】図2は本発明のゲーム付帯広告サービスシステムの1実施例を説明するブロック図である。サービス管理サーバ11はデータベース12に格納されているゲームプログラムやイベント情報および商品情報、その他の本システムを運用する上で必要とされる各種のデータを用い、利用者端末2からの要求に対して、所要のデータをダウンロードする。

【0024】データベース12は、ゲームプログラムファイル（図中ではゲームプログラムと表記）121、イベント情報ファイル（同、イベント情報と表記）122、リンク情報ファイル（同、リンク情報と表記）、商品情報ファイル（同、商品情報と表記）、個人情報ファイル（同、個人情報と表記）で構成される。

【0025】なお、図示しないが、このデータベース12には、オペレーションシステム、関連するアプリケーションプログラム、その他サービス管理サーバの運用に必要な各種のプログラムを格納するプログラムファイルを有している。また、サービス管理サーバ11は、演算装置、RAM、ROM等のメモリ、表示手段、入出力手段等、通常のコンピュータ（一般にパソコン）が有する各種の機能部分を備えている。

【0026】データベース制御手段13は、上記した各データベースからのデータの読み出し、書込み、更新を

制御し、利用者端末 2 から要求されたゲームプログラムを通信制御手段 15 により情報通信網 3 を介して当該利用者端末 2 に転送する。

【0027】また、データベース制御手段 13 は、利用者端末の操作で生成された商品嗜好などのデータをマーケティング情報として収集し、個人情報ファイル 125 に格納し、あるいは更新する。個人情報としては、利用者名、利用者 ID、パスワード、利用年月日、登録年月日、選択したゲームプログラムの種類、ゲーム進捗、嗜好情報、保有金額（予納制の利用の場合）、クレジットカード番号（逐次利用制の場合）、その他の必要な情報を挙げるができる。

【0028】イベント情報ファイル 122 には、ゲームプログラムの進行段階に設定した位置情報（ゲーム中にイベント情報を関連させるステップ）、イベントの種類（例えば、結婚する、車を購入する、保険に加入する・・・）、関連商品 ID、その価格などが格納される。また、商品情報ファイル 124 には、商品名、その仕様、外形、メーカー名、メーカー URL、発売日、問い合わせ先、等が格納される。

【0029】イベント情報ファイル 122 や商品情報ファイル 124 の内容も、適宜に書き換えが可能とされている。これらイベント情報ファイル 122 や商品情報ファイル 124 の書き換え、更新もデータベース制御手段 13 が行う。

【0030】イベント情報設定手段 14 は、季節、月日、期間等で最適かつ最新のイベント、企業情報、商品情報をイベント情報ファイル 122 や商品情報ファイル 124 に設定する。リンク先情報ファイル（図中ではリンク情報と表記）123 には、商品情報ファイル 124 に設定される企業、あるいは商品の具体的な内容にアクセスするための当該企業または商品提供もとの URL 集が格納される。

【0031】イベント情報検出手段 16 は利用者端末 2 側から送信されたイベント情報を検出し、この検出に従ってイベント情報ファイル 122 に格納されている該当するイベント情報の読み出しをデータベース制御手段 13 に指示し、通信制御手段 15 により当該利用者端末 2 に転送する。

【0032】一方、利用者端末 2 は、基本的にはブラウザのみで本システムを利用できる。すなわち、利用者端末 2 はそのブラウザを用いて必要なゲームプログラムやイベント情報と関連する企業情報、商品情報を取得することができる。

【0033】情報通信網 3 を介してダウンロードしたゲームプログラム、あるいは当該ゲームプログラムの所定の段階に設定されたイベントとその関連情報（企業情報、商品情報）などは記憶手段 23 に格納される。

【0034】イベント情報有無判定手段は、モニター 21 上に展開されているゲームプログラム中に設定されて

いるイベント情報を検出し、その結果を情報通信網 3 を介してサービス管理サーバ 11 のイベント検出手段 16 に転送する。イベント検出手段 16 は、利用者端末 2 から転送されたイベント情報に基づいてデータベース 12 のイベント情報ファイル 122 を検索し、読み出して利用者端末 2 に転送して提供する。

【0035】利用者は、提供されたイベント情報を見て、その内容（企業宣伝、商品販売、その他情報提供）に関する情報をさらに詳細に知りたい場合、モニター 21 上に表示されているリンクボタンをクリックする。このクリック情報はサービス管理サーバ 11 のデータベース 12 を構成するリンク情報ファイルに格納されたリンク集から該当する URL を検索し、利用者端末 2 を当該 URL のサービスサイトに接続するサービスを実行する。

【0036】図 3 は本発明によるゲーム付帯広告サービスシステムの基本的な動作例を説明するフローチャートである。このフローチャートはゲームを希望する利用者端末から本発明のサービスサイトにアクセスし、希望のゲームプログラムをダウンロードしてゲームを実行する場合の大まかな処理の流れを示す。なお、図示しないが、利用者端末のモニター画面上にはブラウザを使用するための各種ボタンが表示され、また、ダウンロードした当該ゲームプログラムの実行画面にもゲーム実行のための各種のボタン（開始、終了を含む）が表示される。

【0037】まず、利用者（ユーザ）はその利用者端末のブラウザを起動し（S-1）、サービスサイトにログインする（S-2）。ログイン後、後述するユーザ登録を行って本サービスサイトの利用を可能とする。登録した利用者に対してゲームプログラムのリストが提示され、その中から希望のゲームプログラムを選択し（S-3）、利用者端末の記憶手段にダウンロードする（S-4）。

【0038】ゲームプログラムのダウンロードが完了し（S-5）、ゲームをスタートする（S-6）。このゲームプログラムの実行中の所定の段階（図 2 のイベント情報設定手段で設定された段階）でイベント情報が表示される。

【0039】ゲームが終了し、利用者がゲーム終了ボタンをクリックすることで利用者端末の記憶手段に記憶されている当該ゲームプログラムを消去するようにするのが望ましい。しかし、ユーザ登録時の条件設定で複数回の利用を可能とすることもできる。

【0040】図 4 は図 3 におけるサービスサイトログイン後に実行するユーザ登録のための処理の流れの一例を示すフローチャートである。利用者がサービスサイトにログインすると、ユーザ登録画面が表示され、所定のユーザ登録項目（個人情報）を入力し、登録がなされる（S-21）。この個人情報は図 2 のデータベースを構成する個人情報ファイルに格納される。

【0041】本サービスサイトの利用は原則として有料であるが、一部のゲームプログラムを無料とすることができる。例えば、体験用あるいはデモンストレーション用のゲーム、などを無料で提供できる。あるいは、商品の販売を主目的とするゲームである場合は、ゲームプログラムの利用そのものを無料提供とすることも可能である。この点はサービスサイトと広告提供企業との取り決めによる。

【0042】利用者が無料のゲームプログラムの利用を選択した場合は（S-22の無料）、無料ゲームのリストが表示され、利用者はこのリストから希望のゲームプログラムを選択し（S-3）、ダウンロードの処理（図3のS-4）に行く。

【0043】一方、利用者が有料のゲームプログラムの利用を選択した場合は（S-22の有料）、課金情報を表示して利用者の承諾を要求する（S-23）。例えば、利用料金が時間制であるか、回数制であるか、あるいは無制限均一料金であるか、等、既知のゲームプログラムの提供条件と同様の項目を利用者に対して提示する。このとき、上記の情報はゲームプログラム毎に設定することができる。

【0044】利用者は、上記の利用条件を選択してサービスサイトに通知する。サービスサイトはこの通知に対して先に個人情報ファイルに登録された当該利用者の個人情報を照合して認証を行う（S-24）。認証がOKなら利用者に対してゲームプログラムの選択を促す。利用者は図3（S-3）のゲームプログラムの選択を行う。

【0045】図5は本発明によるサービスサイトのゲームプログラムを利用する際のイベント情報および関連する企業情報や商品情報の提供に伴う処理の流れを説明するフローチャートである。

【0046】ここでは、サイコロあるいはルーレットを使用するランダム数をゲーム進行の基準としたゲームプログラムを例として説明する。しかし、他のゲーム、例えば複数ステップを順次にクリアしていくゲーム、あるいはロールプレイングゲームの場合でも、図2のイベント情報設定手段で所定のステップ、あるいは全てのステップにイベントを設定し、当該ステップのクリア画面にサイコロあるいはルーレットを表示してイベントを実行させるようにすることもできる。

【0047】図5において、サイコロあるいはルーレットを用いるゲームをスタートし（S-11）、ゲームの終了前に（S-12）当該ゲームの進行途上における特定のサイコロの目数あるいはルーレットの出数が設定された位置（例えば、双六ゲームの停止位置）に一致したとき（S-13）、図2のイベント情報有無判定手段24がイベント有りを検出し、これをサービスサイトに通知する。

【0048】サービスサイトは利用者端末から通知され

た「イベント情報有り」に基づいてイベント情報ファイルと商品情報ファイルから対応するイベント情報と商品情報を利用者端末に送信する（S-14）。

【0049】利用者は、表示されたイベント情報と商品情報を見て、さらに詳細な企業情報あるいは商品情報を得たいと判断し、その旨のボタンをクリックしこれをサービスサイトに通知すると（S-15）、サービスサイトはリンク先情報ファイルから該当するURLを検索し、これを利用者端末に送信し、表示する（S-17）。

【0050】なお、ステップ（S-15）で利用者が詳細情報不要とした場合は、その利用者がイベント情報に対して「ネガティブな嗜好」をもつ者であるとした嗜好情報を個人情報ファイルに追加する（S-16）、この情報で個人情報ファイルが更新される（S-21）。

【0051】さて、詳細な企業情報あるいは商品情報を要求した利用者は、表示された内容から当該企業の商品に対して設定されている詳細情報を選択し（S-18）、その情報を獲得する（S-20）。

【0052】この選択で当該利用者の嗜好情報（ここでは、「ポジティブな嗜好」）が嗜好情報として追加され、個人情報ファイルが更新される（S-21）。

【0053】一方、ステップ（S-18）で利用者が詳細情報不要とした場合は、その利用者が当該詳細情報に対して「ネガティブな嗜好」をもつとした嗜好情報を個人情報ファイルに追加し（S-19）、この情報で個人情報ファイルが更新される（S-21）。

【0054】図6は本発明におけるゲーム例の説明図である。このゲームプログラムはサイコロの目数で進む枠数を取得するもので、「No. 1」～「No. 7」はゲームの枠を示し、枠「No. 2」、枠「No. 4」、枠「No. 5」にそれぞれ「イベント1」、「イベント2」、「イベント3」が設定されているものとする。以下、サイコロの目数で説明する。モニター上にサイコロが表示されると共に、「サイコロを振る」ボタンが表示される。

【0055】まず、ゲームがスタートし、最初の目数が「1」で、枠「No. 1」に進み、次の目数が「1」で、枠「No. 2」に進む。枠「No. 2」には「イベント1」が設定されているので、前記した処理に従って「イベント1」を利用者端末のモニター上に表示する。

【0056】ここでは、「イベント1」が「預金をする」であり、利用者に対して預金する金額を指示する。預金先として都市銀行を例として説明し、広告主である〇〇銀行の定期預金と当該都市銀行のホームページへのリンク表示を行う。

【0057】利用者が興味を持てば、当該〇〇銀行の定期預金の広告およびその詳細情報を閲覧する。

【0058】再度、サイコロを振り、目数が「3」であるとする。したがって、枠位置は枠「No. 5」とな

る。この枠には「イベント3」が設定されている。「イベント3」は「車を購入する」である。このイベントでは、車の購入条件を説明するが、広告主である〇〇自動車の車種△△を保険とローンで説明する。この説明では、一番の売れ筋の車を中心に商品説明を行い、当該〇〇自動車のホームページへのリンク情報を表示する。利用者が自動車に興味を持てば、更に別商品（別の車種）の広告およびその詳細を見る。

【0059】そして、サイコロをゲームを終了できる目数を出すまで振り続け、上記のイベントを繰り返す。なお、一度停止した位置に再度停止した場合は、他のイベントを読み出すように前記イベント情報ファイルの読み出し回数を検知するデータを各イベントデータに持たせる。すなわち、一度のゲーム実行で直前または数回前に読み出された場合は、他のイベントを読み出すように設定される。この設定は図2のイベント情報設定手段により事前に行われる。

【0060】図7はイベントデータのデータ構造例を示すイベントデータレコードの説明図である。このイベントデータレコードは、ゲームNo.を含む制御データ、イベントデータ、読み出し回数、リンク先の有無、リンク先データを含む。例えば、「イベント1」はゲームの枠「No. 2」に設定されており、この設定枠のデータは制御データの一部となっている。制御データは、イベントデータの読み出し開始や終了のタイミング、ゲーム画面上の表示位置等を有する。

【0061】なお、このデータレコードの構造例は、あくまで一例であり、他の既知のデータ構造を同様の構造とすることもできる。

【0062】図8は利用者端末のモニター上に表示されるゲーム画面の一例を説明する模式図である。モニター21のゲーム画面内にサイコロ21aが表示されると共に、「サイコロを振る」ボタンが表示される。利用者は「サイコロを振る」ボタンをクリックして目を出し、その目数に応じて設定されているイベント情報の表示21bが画面の適当な位置に表示される。

【0063】利用者は、このイベント情報の表示21bをクリックして前記したような操作を実行する。なお、イベント情報の表示21bに「パス」ボタンを設定して当該イベントを実行しないで次のサイコロ振りをするようにもできる。

【0064】上記では、ゲームの枠を「イベント1」～枠「No. 7」として説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、すごろくゲーム、人生ゲーム等のようにサイコロやルーレット等のランダムな数を生成してゲームを進行させるものでは、枠の数は当該ゲームのステップ数に応じて任意に設定できる。

【0065】上記した実施例の構成とすることにより、利用者はゲームの進行に伴ってイベントを楽しめ、このイベント自体に広告機能を持たせたことでゲームと共に

商品情報を入手することができる。一方、サービスサイトで広告を提供する企業にとっては利用者に対して積極的に商品の宣伝、それに伴う詳細な商品情報を直接提示することができ、利用者の潜在記憶に残し、購買行動を誘導することが可能となる。また、イベントの実行に伴う利用者の嗜好を、その選択行動から吸い上げることができ、これをマーケティングデータとして利用することにより、利用者（顧客）層のセグメント化でき、ゲーム内容と広告内容を整合させてより効果的な企業宣伝と商品販売の促進を図ることができる。

【0066】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、ゲームを実行する中にその利用者に対して積極的に興味を抱かせるイベントを設定し、このイベントに関連して広告情報を提供して当該広告へのアクセス頻度を高める構成としたことにより、関連する商品の購入意欲をかきたてることができ、かつ、当該広告に対する嗜好情報を収集してマーケティングに利用することで、商品販売等の促進を図ることができるゲーム付帯広告サービスシステムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のゲーム付帯広告サービスシステムの概念図である。

【図2】本発明のゲーム付帯広告サービスシステムの1実施例を説明するブロック図である。

【図3】本発明によるゲーム付帯広告サービスシステムの基本的な動作例を説明するフローチャートである。

【図4】図3におけるサービスサイトログイン後に実行するユーザ登録のための処理の流れの一例を示すフローチャートである。

【図5】本発明によるサービスサイトのゲームプログラムを利用する際のイベント情報および関連する企業情報や商品情報の提供に伴う処理の流れを説明するフローチャートである。

【図6】本発明におけるゲーム例の説明図である。

【図7】イベントデータのデータ構造例を示すイベントデータレコードの説明図である。

【図8】利用者端末のモニター上に表示されるゲーム画面の一例を説明する模式図である。

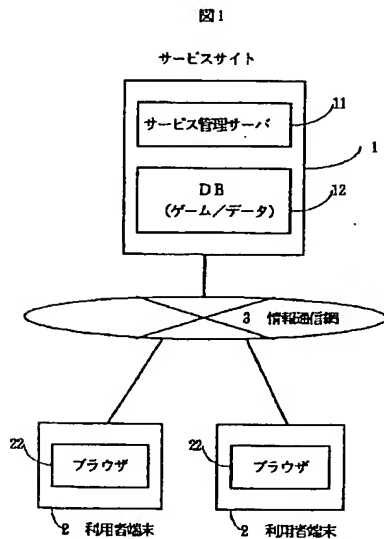
【符号の説明】

- 1 サービスサイト
- 2 利用者端末
- 3 情報通信網
- 11 サービス管理サーバ
- 12 データベース (DB)
- 121 ゲームプログラムファイル (ゲームプログラム)
- 122 イベント情報ファイル (イベント情報)
- 123 リンク情報ファイル (リンク情報)
- 124 商品情報ファイル (商品情報)

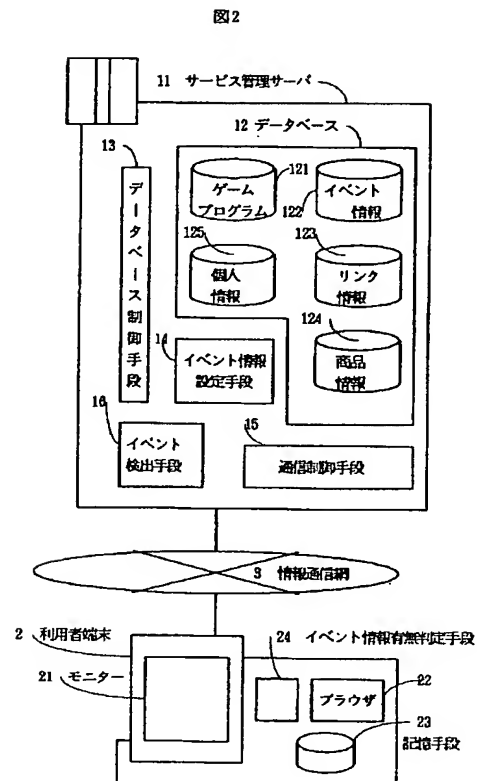
- 11
125 個人情報ファイル（個人情報）
13 データベース制御手段
14 イベント情報設定手段
15 通信制御手段

- 16 イベント検出手段
21 モニター
22 ブラウザ
23 記憶手段。

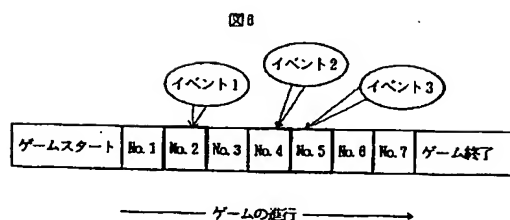
【図1】



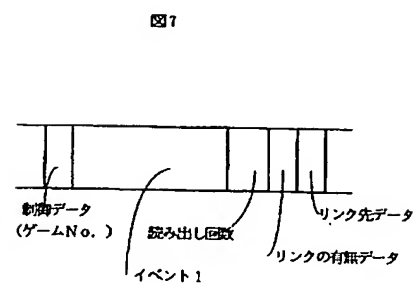
【図2】



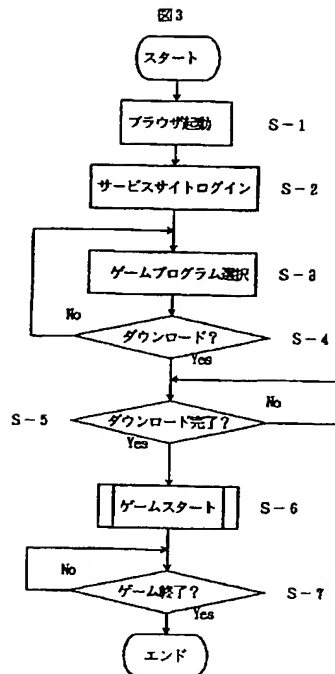
【図6】



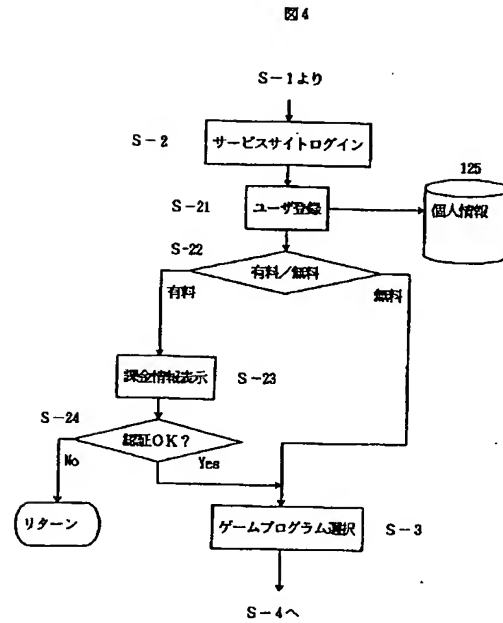
【図7】



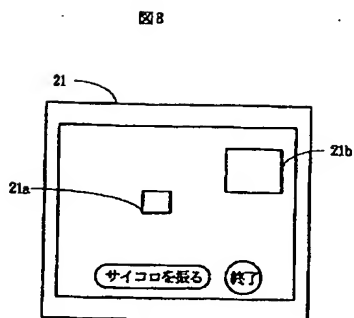
【図3】



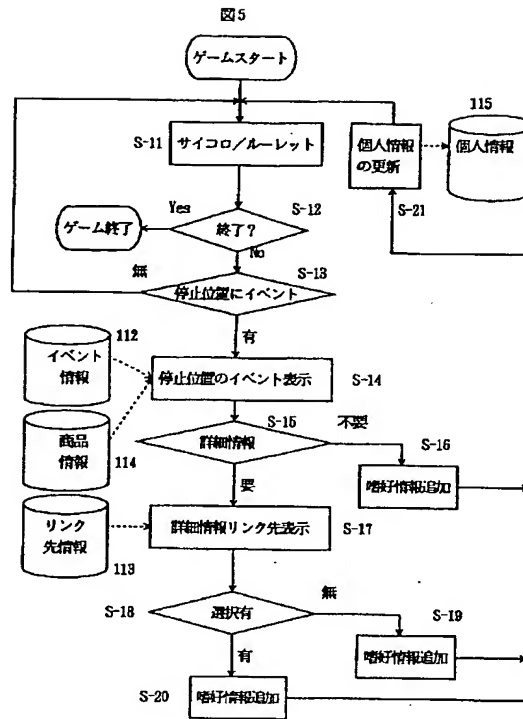
【図4】



【図8】



【図5】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.⁷

G 0 6 F 17/60

識別記号

3 2 6

5 0 2

F I

G 0 6 F 17/60

テーマコード(参考)

3 2 6

5 0 2